

**PENINGKATAN KREATIVITAS MEMBACA PERMULAAN
MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH:
NUR'AINI
NIM. F34210540**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENINGKATAN KREATIVITAS MEMBACA PERMULAAN
MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU KATA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I**

Nur'aini, Sugiyono, Suryani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Abstrak: Masalah pada penelitian ini adalah usaha untuk meningkatkan kreativitas membaca permulaan peserta didik menggunakan permainan kartu kata pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif, bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), dan sifat penelitian bersifat kolaboratif, subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak yang berjumlah 34 anak. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, teknik dokumenter, dan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil penelitian berdasarkan observasi penggunaan permainan kartu kata dapat meningkatkan kreativitas membaca permulaan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan permainan kartu kata pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, diterima.

Kata kunci : Kreativitas, Permainan Kartu Kata

Abstract: The problem in this research is an attempt to improve the learners' learning read creativities by flashcard (education card) in Indonesian language learning at the first grade students in the Elementary School 19 Siantan Region Pontianak. This research method is descriptive, in classroom action research, and the nature of this research is qualitative research, the research subjects are teacher and learners elementary school first grade students in the Elementary School 19 Siantan Region Pontianak which consisted of 34 people in whole. The techniques used in this research were the technique of direct observation, documentary technique, and data collection tool were used as observation guidelines. The result based on observation by using flashcard (education card) had improved learners' learning read creativities. This shows that the hypothesis that stated the application of flashcard (education card) in Indonesian language learning at the first grade in the Elementary School 19 Siantan Region Pontianak can improve learners' learning read creativities, accepted.

Keywords: Creativity, flashcard (Education Card)

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dapat dilakukan dengan cara memberikan latihan yang banyak dan bantuan kepada peserta didik.

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Johnston (dalam Yeti Mulyati 2007:9.3), membaca merupakan tingkah laku yang kompleks, yang secara sadar atau tidak sadar melibatkan penggunaan berbagai strategi dalam upaya membangun suatu model makna. Lebih banyak peserta didik membaca semakin meningkat pula kemampuan peserta didik dalam membaca. Oleh karena itu, guru bahasa Indonesia dituntut untuk meningkatkan minat membaca dan menulis pada peserta didiknya supaya mereka lebih banyak membaca, dengan demikian kemampuan membaca mereka juga akan meningkat.

Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang paham dalam membaca, sehingga kemampuan mereka sendiri dalam membaca menjadi kurang baik. Hal ini dikarenakan guru belum banyak menggunakan media bervariasi, kurang memperhatikan karakteristik peserta didik yang masih senang belajar sambil bermain jadi peserta didik tidak bergairah untuk membaca sehingga peserta didik kurang memahami dalam membaca permulaan. Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak pada saat pembelajaran bahasa Indonesia, sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam membaca, dari *base line*, hanya 14 dari 34 peserta didik saja yang aktif dalam membaca. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode yang biasa seperti ceramah, sehingga pembelajaran kurang mengasyikkan dan membosankan.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di atas, peneliti merasa perlu mengatasi kurangnya kemampuan membaca permulaan pada peserta didik melalui pemanfaatan media kartu kata agar peserta didik memiliki kemampuan membaca serta berdampak pada peningkatan minat peserta didik dalam membaca. Oleh karena itu, media kartu kata dianggap tepat dan menarik dalam meningkatkan kreativitas membaca permulaan pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak.

Untuk memecahkan permasalahan di atas peneliti menggunakan teori sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan tuntutan bagi semua orang tua termasuk guru. Orang yang kreatif akan relatif lebih menghadapi tantangan hidup dan kehidupan. Setiap orang memiliki kreativitas tapi daya kreatifnya yang berbeda-beda.

S.C. Utami Munandar (1992: 47) menjelaskan pengertian kreativitas sebagai berikut:

- a. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur yang ada.
- b. Kreativitas (berpikir kreatif atau divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekannya pada kuantitas, ketepatan gunaan dan keragaman jawaban.
- c. Jadi secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas

dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Menurut Sund (dalam Daryanto, (2009: 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- b. Bersikap terbuka dengan pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- f. Bersemangat mencari jawaban yang luas dan memuaskan.

2. Permainan Kartu Kata

Flash card atau *education card* adalah kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata, yang diperkenalkan oleh Gleen Doman. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompokkan menjadi seri binatang, buah-buahan, pakaian warna, dan lain-lain.

Media kartu atau *flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasi dan dapat digunakan untuk pembendaharaan kata-kata. Sedangkan pada tahap kelas I di sekolah dasar, media pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca pada murid.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran menggunakan kartu kata. Kartu kata tersebut dapat berupa kartu huruf dan kartu kalimat. Dengan cara menmbagikan kartu-kartu kata yang sudah disiapkan, murid-murid dikelompokkan secara berpasangan, kemudian mereka di diminta untuk membacanya secara bergantian.

Langkah-langkah Permainan Kartu Kata:

- a. Kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada peserta didik yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- d. Letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari huruf “ha”.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan murid secara efektif baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki murid SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran membaca di SD sangat penting.

Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Keempat aspek tersebut

dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu (1) keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi membaca dan menyimak, (2) keterampilan produktif yang meliputi keterampilan menulis dan berbicara (Muchlisoh, 1992:119).

Pembelajaran di SD dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran membaca dan menulis di kelas rendah disebut pembelajaran membaca dan menulis permulaan sedangkan pembelajaran membaca dan menulis di kelas tinggi disebut pembelajaran membaca dan menulis lanjut. Pembelajaran membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dilakukan dengan dua tahap yaitu membaca tanpa buku dan membaca menggunakan buku. Pembelajaran tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar menggunakan media atau alat peraga selain buku, misalnya media gambar dan kartu huruf, sedangkan pembelajaran membaca dengan buku yaitu pada saat pembelajaran guru menggunakan buku.

Dalam (BSNP, 2006) menyatakan bahwa, ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia SD dan MI terdiri dari aspek:

- a. Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicara narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- b. Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk dan laporan serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- c. Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraph, berbagai teks bacaan, denah; petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, enslikopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.
- d. Menulis; seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis.

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1 dan di kelas 2. Tujuannya adalah agar murid memiliki kemampuan memahami dan menyuarkan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk

membaca lanjut (Alkhadijah, 1991/1992:31). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkat proses pembelajaran membaca untuk menguasai tingkat tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut tingkatan membaca (*learning to read*).

Tujuan membaca permulaan di kelas I adalah agar murid dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan tepat (Depdikbud 1994/1995:4). Kelancaran dan ketepatan anak dalam membaca dipengaruhi oleh keaktifan dan kreatifitas guru yang mengajar di kelas I. Dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis. Peranan strategis yang dimaksud adalah peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang mana bentuk penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK), di mana pelaksanaannya menyajikan semua temuan yang diperoleh di lapangan dengan tidak mengubah atau memodifikasi hasil temuan tersebut, melainkan akan disajikan secara apa adanya dan sifat penelitian ini adalah kolaboratif.

Pelaksanaan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Subjek penelitian adalah peserta didik dan guru kelas I dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Prosedur penelitian tindakan kelas dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, berdasarkan siklus pertama apabila terdapat hambatan atau kekurangan maka dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

1. Prosedur pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan pada bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu kata

a. Perencanaan

Dalam penelitian ini, perencanaannya yaitu :

- 1) Menyiapkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kata
- 2) Menyusun lembar kerja murid (LKS)
- 3) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

b. Pelaksanaan Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat dengan menggunakan media kartu kata (*flash card/education card*). Kelompok yang dibentuk beranggotakan peserta didik yang homogen dalam jenis kelamin dan heterogen dalam kemampuan yang ditentukan dari skor dasar peserta didik.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, dan observasi juga dilakukan terhadap peserta didik guna mengetahui ada atau tidaknya perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mendiskusikan dengan guru mengenai hasil pengamatan yang dilakukan, kekurangan maupun ketercapaian pembelajaran untuk menyimpulkan data atau informasi yang berhasil dikumpulkan sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran siklus II sampai berada pada titik jenuh.

Indikator kinerja yang ingin ditingkatkan pada penelitian ini yaitu mengenai kreativitas membaca permulaan peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia yang meliputi: peserta didik dalam mengenal bentuk huruf, peserta didik mampu membaca suku kata dan peserta didik mampu membaca kata dengan lafal yang tepat, peserta didik mampu membaca kalimat. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah observasi langsung dan studi dokumenter, dengan alat pengumpul data berupa lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase kreativitas belajar membaca permulaan peserta didik pada bahasa Indonesia. Selanjutnya hasil persentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kriteria rata-rata persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Membaca Permulaan Menggunakan Permainan Kartu Kata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak”. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang kreativitas membaca permulaan peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi: peserta didik dalam mengenal bentuk huruf, peserta didik mampu membaca suku kata dan peserta didik mampu membaca kata dengan lafal yang tepat, peserta didik mampu membaca kalimat. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebanyak dua siklus dan dilakukan dalam waktu yang berbeda.

Berdasarkan dari tindakan yang telah dilakukan terbukti bahwa: *Pertama*, peserta didik yang paham dalam mengenal bentuk huruf. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 70,58 % dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 88,23 % dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 17,65%.

Kedua, peserta didik yang dapat membaca huruf dengan lafal yang tepat. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 58,82% dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 82,35% dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 23,53%.

Ketiga, peserta didik yang dapat mengenal huruf konsonan. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 70,58 % dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 88,23% dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 17,65%.

Keempat, peserta didik yang dapat mengenal huruf vocal. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 70,58% dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 88,23% dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 17,65%.

Kelima, peserta didik yang dapat membaca suku kata dengan gabungan huruf konsonan dan huruf vokal. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 58,82% dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 82,35 % dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 23,53%.

Keenam, peserta didik yang dapat membaca kata dari gabungan suku kata. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 58,82% dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 82,35 % dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 23,53%.

Ketujuh, peserta didik yang dapat membaca kalimat sederhana dari beberapa kata. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 64,70% dengan kategori “baik” dan pada siklus II sebesar 82,35% dengan kategori “sangat baik”. Terjadi peningkatan sebesar 17,65%.

Indikator kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran yang terdiri dari lima aspek yaitu: 1) perumusan tujuan pembelajaran yang meliputi; kejelasan Rumusan, kelengkapan cakupan rumusan, dan kesesuaian dengan kompetensi dasar, 2) pemilihan dan pengorganisasian materi ajar yang meliputi; kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, keruntutan dan sistematika materi, dan kesesuaian materi dengan alokasi waktu, 3) pemilihan sumber belajar/ media pembelajaran yang meliputi; kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, 4) metode pembelajaran yang meliputi; kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran, kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu, 5) penilaian hasil belajar yang meliputi; kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan prosedur penilaian, dan kelengkapan instrumen. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 2,80 dengan kategori “cukup” dan pada siklus II sebesar 3,80 dengan kategori “sangat baik”.

Indikator kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang terdiri dari: 1) pra pembelajaran yang meliputi; kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran, dan memeriksa kesiapan peserta didik, 2) membuka pembelajaran yang meliputi; melakukan kegiatan apersepsi, dan menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan, 3) kegiatan inti pembelajaran yang meliputi; penguasaan materi pelajaran, pendekatan/strategi pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar, pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan peserta didik, kemampuan khusus pembelajaran di SD, penilaian proses dan hasil belajar, dan penggunaan bahasa, 4) kegiatan penutup yang meliputi; melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik, menyusun rangkuman dengan melibatkan peserta didik, dan melaksanakan tindak lanjut. Rata-rata skor nilai yang muncul pada siklus I sebesar 2,97 dengan kategori “cukup” dan pada siklus II sebesar 3,97 dengan kategori “sangat baik”.

Pembahasan

Setelah melakukan 2 siklus tindakan penelitian permainan kartu kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak, maka diperoleh data rekapitulasi dari *base line* ke siklus I kemudian ke siklus II. Hasil rekapitulasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 1.
Kreativitas Membaca Permulaan Peserta Didik
pada *Base Line*, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	<i>Base line</i>	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik yang paham dalam mengenal bentuk huruf yang ditunjukkan	41,17 %	70,58 %	88,23 %
2.	Peserta didik yang dapat membaca huruf dengan lafal yang tepat	35, 29 %	58,82 %	82,35 %
3.	Peserta didik yang dapat mengenal huruf konsonan	41,17 %	70,58 %	88,23 %
4.	Peserta didik yang dapat mengenal huruf vocal	41,17 %	70,58 %	88,23 %
5.	Peserta didik yang dapat membaca suku kata dengan gabungan huruf konsonan dan huruf vokal	35, 29 %	58,82 %	82,35 %
6.	Peserta didik yang dapat membaca kata dari gabungan suku kata	41,17 %	58,82 %	82,35 %
7.	Peserta didik yang dapat membaca kalimat sederhana dari beberapa kata	47,05 %	64,70 %	82,35 %
Rata-rata		40,33 %	64,70 %	84,87 %

Berdasarkan tabel 1. di atas mengenai rekapitulasi kreativitas membaca permulaan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan dari tiap siklusnya. Berikut ini akan dipaparkan hasil pengamatan per indikator kinerjanya, yaitu:

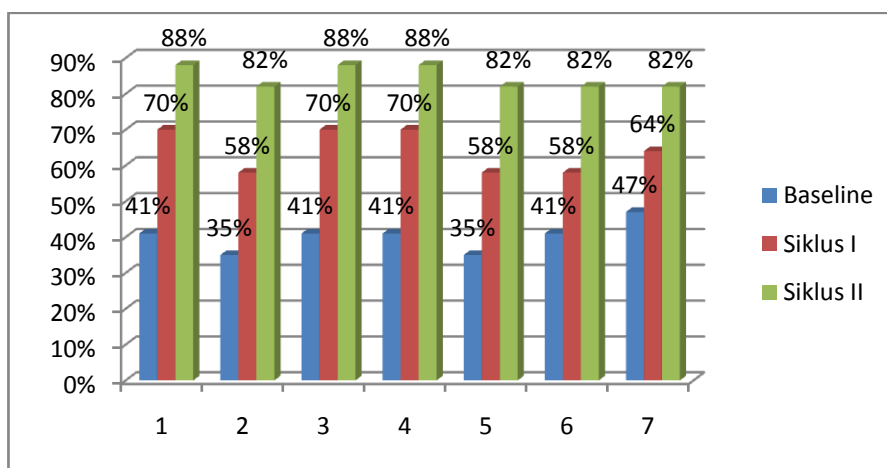
1. Peserta didik yang paham dalam mengenal bentuk huruf yang ditunjukkan pada *base line* sebesar 41,17% menjadi 70,58% pada siklus I dengan selisih sebesar 29,41%, sedangkan dari siklus I sebesar 70,58% menjadi 88,23% pada siklus II dengan selisih sebesar 17,65%.
2. Peserta didik yang dapat membaca huruf dengan lafal yang tepat pada *base line* sebesar 35, 29% menjadi 58,82% pada siklus I dengan selisih sebesar 23,53%, sedangkan dari siklus I sebesar 58,82% menjadi 82,35% pada siklus II dengan selisih sebesar 23,53%.
3. Peserta didik yang dapat mengenal huruf konsonan pada *base line* sebesar 41,17% menjadi 70,58% pada siklus I dengan selisih sebesar 29,41%,

sedangkan dari siklus I sebesar 70,58% menjadi 88,23% pada siklus II dengan selisih sebesar 17,65%.

4. Peserta didik yang dapat mengenal huruf vocal pada *base line* sebesar 41,17% menjadi 70,58% pada siklus I dengan selisih sebesar 29,41%, sedangkan dari siklus I sebesar 70,58% menjadi 88,23% pada siklus II dengan selisih sebesar 17,65%.
5. Peserta didik yang dapat membaca suku kata dengan gabungan huruf konsonan dan huruf vokal pada *base line* sebesar 35,29% menjadi 58,82% pada siklus I dengan selisih sebesar 23,53%, sedangkan dari siklus I sebesar 58,82% menjadi 82,35% pada siklus II dengan selisih sebesar 23,53%.
6. Peserta didik yang dapat membaca kata dari gabungan suku kata pada *base line* sebesar 41,17% menjadi 58,82% pada siklus I dengan selisih sebesar 17,65%, sedangkan dari siklus I sebesar 58,82% menjadi 82,35% pada siklus II dengan selisih sebesar 23,53%.
7. Peserta didik yang dapat membaca kalimat sederhana dari beberapa kata pada *base line* sebesar 47,05% menjadi 64,70% pada siklus I dengan selisih sebesar 17,65%, sedangkan dari siklus I sebesar 64,70% menjadi 82,35% pada siklus II dengan selisih sebesar 17,65%.

Hasil Penelitian yang telah diperoleh sudah tercapai, yaitu persentase rata-rata pada *base line* sebesar 40,33% menjadi 64,7% pada siklus I dengan selisih sebesar 24,37%, dan dari siklus I sebesar 64,70% menjadi 84,87% pada siklus II dengan selisih sebesar 20,17%.

Berikut ini adalah grafik mengenai kreativitas membaca permulaan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dari *base line* ke siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Indikator Kinerja

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan dalam pembelajaran membaca permulaan pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas I SDN 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat

meningkatkan kreativitas peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 19 Siantan Kabupaten Pontianak dengan sangat signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengenal bentuk huruf pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Pada *base line* 41 %, siklus I 70% dan siklus II meningkat menjadi 88%. Hal ini terjadi peningkatan dari *base line* ke siklus II sebesar 47%, 2) penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam membaca suku kata pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Pada siklus I 58% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%, 3) penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam membaca kata dengan lafal yang tepat pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN 19 Siantan. Pada siklus I 58% dan siklus II meningkat menjadi 82%, 4) penggunaan media kartu kata dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam membaca kalimat pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I SDN 19 Siantan Kabupaten Pontianak. Pada siklus I 64% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.

Saran

Beberapa saran yang dikemukakan terkait dengan hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) hendaknya guru-guru bahasa Indonesia melakukan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media kartu huruf, 2) dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca, guru harus menyediakan media-media pendukung yang menarik sehingga siswa merasa senang dalam belajar dan membaca, dan 3) hendaknya penelitian ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran matematika maupun pelajaran yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdorrakhman, Gintings. (2010). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Akhadiah, (1991:31) (dalam <http://hrbrata.blog.plasa.com>). Diakses 4 Agustus 2013.
- Alwasilah, A. C. (1985). *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Anas, Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Asra, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bassett, dkk. (1983). *Memahami Karakteristik Anak SD*. (Online).
(<http://one.indoskripsi.com>) Diakses 4 Agustus 2013.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas III SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Darmayati Zuchdi & Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hadari Nawawi. (2005). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Jarot Wijararku. (2007). *Mendidik Anak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional dan Spiritual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.